

¿La informática para qué?

Por Miguel Ángel Vargas Hernández¹

La era de la información actualmente se muestra como la sociedad en red mediada por tecnologías digitales. Hay fuertes evidencias que muestran que el libro de papel está en declive y que no despierta el mismo interés en los jóvenes que en generaciones anteriores². Incluso el interés por la televisión parece declinar ante el paso de la era de la información, que trae nuevas experiencias mediadas con tecnologías en red como Facebook, Wikipedia, Messenger, videojuegos en red y Youtube, que se suman a la computación, la internet, los videojuegos, la animación o la realidad virtual inmersiva, el correo electrónico, los blogs, las páginas web, el hipertexto y la multimedia.

Todos estos elementos de la denominada era de la información han llevado a todos los escenarios de la vida moderna: el uso de la informática y de internet. Los maestros, los padres de familia, los directivos, las organizaciones, los estudiantes y todos los involucrados en la educación nos vemos ante la presencia del computador y de internet en los colegios y mayoritariamente hemos aceptado que esta presencia es positiva por el mejoramiento que puede tener en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, no nos hemos puesto de acuerdo en cuál ha de ser el papel que deben tener o para qué debemos usar esos recursos, y la pregunta sobre el uso se hace, como dicen Rexach y Asinsten, en términos de preposiciones: “¿Aprender sobre computadoras? o ¿Aprender con computadoras? ¿Las computadoras como contenido, como objeto de estudio o utilizadas como recurso?”³

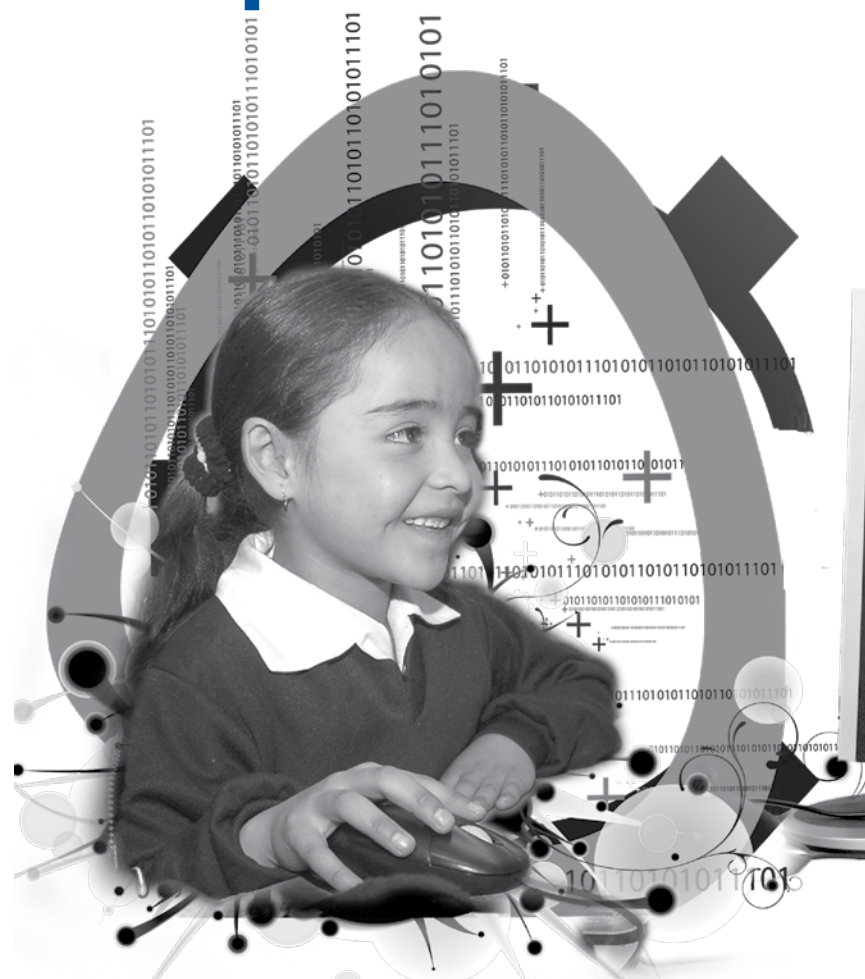
Por años, ya décadas, los docentes nos hemos dado a la tarea de responder a la pregunta de una manera teórico-práctica ¿La informática para qué?

En la aventura del uso de las computadoras en el salón de clase, en las salas de informática, los laboratorios, el hogar, los espacios de esparcimiento y descanso, con experiencias del uso de la tecnología en salas especializadas de informática, con computadores móviles uno a uno, con pizarras digitales o con equipos de cómputo disponibles en cada salón de clase, hemos construido y encontrado diversas respuestas, con la convicción de que aún hay un largo camino por recorrer, y nos hemos encontrado con sorpresas y descubrimientos que nunca habríamos alcanzado de otra forma, sino en la práctica educativa.

1. Director pedagógico. Corporación para la Educación y las TICS — CETICS Coordinador Nacional de Ribie-Col. mvgash@cetics.org

2. Nunberg, Geoffrey, comp., El futuro del libro. ¿Esto matará eso?, Barcelona, Paidós, 1998.

3. Rexach, Vera y Juan Carlos Asinsten, Yendo de la tiza al mouse: manual de informática educativa para docentes no informáticos. Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas, 1998.



La respuesta a la pregunta ¿La informática para qué? no fue satisfactoria cuando ella provino de iniciativas teóricas, de prejuicios o de opiniones de expertos en tecnología. Hoy los docentes sabemos algunas cosas gracias a las experiencias escolares y al producto de una gran variedad de investigaciones e iniciativas de innovación que, como también suele suceder en educación, provienen de la persistencia, consagración y trabajo sistemático de los docentes que, junto con los estudiantes, construimos conocimiento pedagógico.

Es incalculable la influencia de la informática en la vida moderna, y de manera especial en la educación. Se registran cambios en la forma de aprender, en la relación con el saber, en la comunicación y las relaciones con la comunicación, en la lectura, en la representación del conocimiento, en los hábitos de estudio, en las habilidades para el manejo y uso de la información.

La cultura de la fe en los maestros

En la práctica educativa se hace cada día más evidente que el uso de la informática como medio y técnica para el aprendizaje, el acceso a la información y para relacionarse con el saber, hacen que los estudiantes dependan cada vez menos de nosotros los maestros.

El uso de la informática en la educación acaba con la cultura del culto al conocimiento revelado, y con la fe en los docentes y en el saber de los docentes.

Con las TICS tenemos, estudiantes más independientes, más autónomos, con nuevas habilidades para el autoaprendizaje y el autoestudio y para compartir su saber en prácticas educativas colaborativas mediadas con tecnologías digitales.

Ésta puede ser considerada como una de las consecuencias más importantes del uso de la informática en la educación, porque las tecnologías han terminado por transformar e influir seriamente las relaciones de los estudiantes y los profesores con el saber, trayendo consigo nuevos retos, nuevos roles y responsabilidades en la relación de los estudiantes y los docentes, y de éstos con el conocimiento.

Con las tecnologías de la información y la comunicación, el saber depositado en nosotros los profesores ha dejado de ser la fuente primaria y única de conocimiento de los estudiantes, y esto tiene como consecuencia inevitable estudiantes más independientes, más autónomos, con nuevas habilidades para el autoaprendizaje y el autoestudio y para compartir su saber en prácticas educativas colaborativas mediadas con tecnologías digitales.

Por otra parte, este cambio en la actitud de los estudiantes con el conocimiento y el desarrollo de nuevas habilidades para el uso y manejo de la información ha impuesto nuevos roles y responsabilidades en el proceso educativo y formativo de los estudiantes. Hoy comenzamos a comprender que nuestro papel en la educación no se limita o consiste en informar o comunicar a los estudiantes lo que sabemos, sino que nuestra responsabilidad trasciende la trasmisión de datos e información y exige mayor compromiso con el aprendizaje, un esfuerzo grande por conocer las formas como nuestros estudiantes aprenden y por encontrar metodologías y didácticas para la orientación y el acompañamiento en la aventura de aprender e interpretar el mundo en el que les correspondió vivir.

No sólo se observan cambios significativos en la relación con el saber. También hay nuevas dinámicas de comunicación entre los profesores y los estudiantes, en la cultura del saber

revelado y de la fe por la verdad del maestro. En el pasado, el objeto de la comunicación reposaba en los profesores y los estudiantes se limitaban al uso de la palabra o a la dinámica comunicativa que planteábamos en el salón de clase. Hoy, con los saberes distribuidos en red, con las tecnologías de comunicación en red, con las aulas virtuales, los blogs, el hipertexto y, en general con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, el objeto de la comunicación lo tienen y lo manejan los estudiantes. Son ellos quienes proponen, discuten, conversan, dialogan y plantean los problemas, mientras nosotros los docentes observamos, acompañamos y orientamos. Los estudiantes de hoy han terminado por comprenderse como sujetos cognoscentes productores de conocimiento, como autores de su destino y arquitectos de su conocimiento.

En la base de estos cambios que hoy comienzan a notarse en las instituciones educativas donde se ha generalizado el uso de las tecnologías digitales para aprender las diferentes áreas de conocimiento, se puede encontrar un nuevo estilo de pedagogía que, como dice Pierre Lévy, “favorece a la vez los aprendizajes personalizados y el aprendizaje cooperativo en red. En ese marco, el enseñante ha de convertirse en animador de la inteligencia colectiva de sus grupos de alumnos más que en un disipador directo de conocimientos”⁴.

Al respecto, Germán Muñoz⁵ advierte sobre la importancia de abordar el problema de la educación desde el sujeto, porque éste es muy distinto y cambiante. La sociedad de hoy y las nuevas tendencias tecnológicas han generado un cambio drástico en las dinámicas del aprendizaje, que ni los colegios ni los maestros tienen en cuenta. “Los niños y jóvenes que asisten a las instituciones educativas son seres productores de conocimiento y no alumnos o aprendientes”.

El desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, más que otra cosa, da cuenta de ello. Los docentes pueden advertir la capacidad de creación y producción de conocimiento de los niños y los jóvenes de ahora,

y las características axiológicas y cognoscitivas que han venido adquiriendo.

Los niños son seres muy diferentes a los de otros tiempos: sus mentes, gustos, intereses e iniciativas han variado radicalmente y se nos presentan de una forma casi incomprensible.

Por ahora son dinámicos, cambiantes, autores, amantes de la autoorganización y lo inesperado, suspicaces frente a la autoridad, desconfiados de la centralización y sin muchos reparos por la intimidad.

Con las tecnologías digitales, dice Germán, han desarrollado nuevas habilidades para comunicarse y lo hacen de forma no convencional. Crean sus propios códigos de comunicación, son capaces de ocultar sus diálogos ante la presencia de otros, inclusive de sus amigos más cercanos y de sus familiares. Su dinamismo en la lectura resulta un misterio para los docentes. Tienen una capacidad de expresión e interpretación de lo simbólico y lo hipertextual. Han abandonado la lectura secuencial por una lectura en red que los lleva de un lado a otro en un mismo texto, o saltando de uno a otro. Exhiben una gran capacidad para el escaneo, la lectura, el asombro y la comprensión de documentos que aparentemente resultan incomprensibles para otras mentes.

Respecto al aprendizaje, es un estado permanente de sus vidas que no se interrumpe nunca, y no es una cualidad y capacidad que los niños y jóvenes adquieran o logren de forma exclusiva en la escuela.

La capacidad de aprender es vitalicia y una característica propia de la vida. Más que estudiantes, los niños y jóvenes son seres productores de conocimiento, y como tal se les debe de tratar.

Según Germán Muñoz, esta nueva manera de interacción de los niños de hoy con el mundo también vislumbra problemas que refuerzan la idea de la escuela, pero no para la transmisión de contenidos como se concebía en el pasado. Las nuevas tecnologías hacen cada vez a los sujetos más individuales y aislados los unos de los otros. En ese sentido, la escuela juega un papel primordial pues es donde los niños van a adquirir herramientas sociales, de comunicación y de interacción.

4. Lévy, Pierre. Ciber cultura. La cultura de la sociedad digital. Ánthropos. Universidad Autónoma Metropolitana. Barcelona. 2007. Pág. 130.
5. Vargas, Miguel Ángel y Vargas Garzón, Yolima. La enseñanza de las ciencias, las tecnologías y los medios en la educación básica y media. Conclusiones del seminario organizado por la Secretaría de Educación de Bogotá. 2009.

